

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI HUMAS DAN KEPROTOKOLAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI APK DI SMK PGRI 2 SIDOARJO

Sulikah

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,
e-mail: sulikahsulikah@mhs.unesa.ac.id

Durinda Puspasari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,
e-mail: durindapuspasari@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dilakukan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap keaktifan belajar siswa dan pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan siswa kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo. Desain yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian eksperimen kuasi yang berbentuk *nonequivalent control group design*. Subjek yang digunakan adalah kelas XI APK 1 yang menjadi kelas eksperimen dan XI APK 2 menjadi kelas kontrol. Hasil dari penelitian diketahui rata-rata nilai keaktifan kelas eksperimen 86,86 dan rata-rata nilai keaktifan kelas kontrol 80,17. Uji-t nilai keaktifan t_{hitung} sebesar 5,816 sedangkan t_{tabel} adalah 1,989. Hasil tersebut menunjukkan t-test $< 0,05$, yaitu $0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} (5,816) > t_{tabel} (1,989)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_{a1} diterima dan tolak H_{o1} , yaitu terdapat pengaruh keaktifan belajar siswa setelah menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing*. Sedangkan rata-rata *pre-test* kelas eksperimen 64,29 dan kelas kontrol 66,43 ; rata-rata *post-test* kelas eksperimen 88,93 dan kelas kontrol 81,67 ; sedangkan *gain score* kelas eksperimen 24,64 dan kelas kontrol 15,24. Uji-t *post-test* menunjukkan bahwa taraf signifikansi sebesar ,000 (0,00), t_{hitung} sebesar 4,882, dan t_{tabel} sebesar 1,982. Hal tersebut diartikan t-test $< 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} (4,882) > t_{tabel} (1,982)$. Sedangkan hasil uji-t *gain score* yaitu taraf signifikansi sebesar ,000 (0,00), t_{hitung} sebesar 3,827 dan t_{tabel} sebesar 1,982. Hal tersebut diartikan bahwa t-test $< 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} (3,827) > t_{tabel} (1,982)$, sehingga tolak H_{o2} dan terima H_{a2} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of the study was to determine the effect of role playing learning methods on student learning activity and the influence of role playing learning methods on student learning outcomes in public relations and protocol administration subjects of class XI APK students at the PGRI 2 SMK Sidoarjo. The design used in the study was a quasi experimental design in the form of nonequivalent control group design. The subjects used were class XI APK 1 which became the experimental class and XI APK 2 became the control class. The results of the study revealed that the average activeness value of the experimental class was 86.86 and the average activity value of the control class was 80.17. The t-test of the activity value of t_{count} is 5.816 while the t_{table} is 1.989. These results show the t-test < 0.05 , which is $0.00 < 0.05$ and $t_{count} (5.816) > t_{table} (1.989)$. So that it can be concluded that H_{a1} is accepted and rejected by H_{o1} , that is, there is an effect of student learning activeness after applying the Role Playing Learning Method. While the average pre-test value of the experimental class is 64.29 and the control class is 66.43; the average post-test value of the experimental class is 88.93 and the control class is 81.67; while the gain score of the experimental class is 24.64 and the control class is 15.24. The post-test t-test showed that the significance level was, 000 (0.00), t_{count} was 4.882, and t_{table} was 1.982. This means that the t-test < 0.05 is $0.00 < 0.05$ and $t_{count} (4.882) > t_{table} (1.982)$. While the results of the t-test gain score are the significance level of, 000 (0.00), t_{count} of 3.827 and t_{table} of 1.982. This means that the t-test < 0.05 is $0.00 < 0.05$ and $t_{count} (3.827) > t_{table} (1.982)$, so reject H_{o2} and accept H_{a2} . So it can be concluded that there is an effect of student learning outcomes after applying Role Playing Learning Methods to Public Relations and Protocol Administration.

Keywords: Role Playing Learning Method, Students' Learning Activity, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Siswa yang menempuh pendidikan formal di SMK dituntut untuk dapat mengetahui dan memahami ilmu pengetahuan baik dalam hal teori maupun praktiknya, karena pembelajaran di SMK lebih mengutamakan praktik dari pada teori. Hal ini bukan berarti mengesampingkan teori, hanya saja perbandingannya lebih besar dalam hal praktik. Kurikulum khusus untuk SMK diformulasikan rasio praktik lebih mendominasi yakni 70:30. Adanya perbandingan tersebut diharapkan lulusan SMK bisa langsung terjun dalam dunia kerja dan mengembangkan apa yang telah dipelajari di sekolah (Aditya, 2016)

Proses penyampaian materi dalam pembelajaran guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Guru yang menyampaikan materi tanpa memperhatikan penggunaan metode dapat mempersulit guru tersebut dalam tercapainya tujuan pembelajaran, karena pemilihan metode yang kurang selaras dengan bahan serta tujuan yang ingin dicapai mengakibatkan peserta didik kurang kreatif dan kelas kurang bergairan (Djamarah & Zain, 2014:76).

Metode pembelajaran yang mendukung siswa untuk dapat melakukan kegiatan praktik dalam metode pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran dimana dalam penerapannya dapat menghadirkan peran dari kehidupan sehari-hari menjadi pementasan peran di kelas maupun pada pertemuan (Fathurrahman, 2015:94)..

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Lulut Lusiati, S.Pd selaku guru Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan Kompetensi Dasar Menjelaskan Teknik Penyelenggaraan Rapat dan Menyelenggarakan Rapat Bulanan kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo, sejauh ini proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan berbantuan media *powerpoint* serta tugas dan diskusi. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan pembelajaran juga berpusat pada guru. Salah

satunya ditandai dengan kurangnya aktivitas bertanya ada siswa.

Ketika pelaksanaan tugas dan diskusi maupun presentasi hanya beberapa siswa yang terlihat menonjol dari segi keaktifan. Kondisi tersebut juga didukung dengan nilai dari psikomotor siswa yang menunjukkan bahwa sekitar kurang lebih 45% dari total siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Selain itu, pada hasil belajar yang termasuk dalam ranah kognitif terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai yang kurang maksimal. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM dengan rata-rata persentase 20% dari total siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, metode pembelajaran *role playing* belum pernah diterapkan pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan, khususnya Kompetensi Dasar Teknik Penyelenggaraan Rapat Dan Menyelenggarakan Rapat Bulanan, sehingga peneliti tertarik untuk menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa serta untuk melihat apakah terdapat pengaruh pada keaktifan dan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *role playing*.

Metode pembelajaran *role playing* ialah salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Teknik Penyelenggaraan Rapat dan Menyelenggarakan Rapat Bulanan, karena dengan menggunakan metode ini siswa dapat terjun langsung melakukan perannya dalam suatu rapat. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* memungkinkan siswa dapat berperan aktif pada saat pembelajaran. Selain itu siswa juga mendapatkan pengalaman yang berbeda dalam menerima materi dan belajar berdasarkan pada pengalaman akan membuat daya ingat siswa lebih kuat dari pada hanya mendengarkan. Daya ingat peserta didik terkait dengan proses pembelajaran yang dilakukan, kemungkinan peserta didik mengingat 90% dari apa yang dilakukan (Edgar Dale dalam Sani, 2014:60-61).

Dewi & Suhartiningsih (2016) dengan judul penelitian “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Komunikasi Pelayanan Jasa di SMKN 4 Madiun”, yang

membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar komunikasi pelayanan jasa di SMKN 4 Madiun.

Kucharčíková, Ďurišová, & Tokarčíková (2015) melakukan penelitian dengan judul “*The role plays implementation in teaching macroeconomics*”, berhasil membuktikan bahwa metode tersebut sangat memuaskan guru dan siswa, menghasilkan minat yang lebih tinggi terhadap subjek, efisiensi pendidikan tinggi dan hasil yang lebih baik. Selain itu siswa juga memperoleh pengetahuan, keterampilan dan pengalaman, lebih mudah diingat dan mudah diterapkan di masa depan untuk profesi bahkan kehidupan pribadi mereka.

Mengacu pada hal diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo”.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo.

Belajar merupakan kebutuhan dasar setiap individu, dimana diperlukan suatu latihan untuk dapat memahami suatu hal. Belajar diartikan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman (Cronbach dalam Suprijono, 2014:2). Proses belajar mengajar pada dasarnya tidak bisa lepas dari pembelajaran. Pembelajaran berasal dari kata *learning*. Berdasarkan arti leksikal pengajaran artinya proses, cara, tindakan belajar. Dalam pembelajaran, pengajaran guru didefinisikan sebagai upaya guru untuk mengatur lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif (Suprijono, 2014:13).

Proses belajar mengajar diperlukan adanya suatu aktivitas yang bisa menunjukkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Keaktifan belajar diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan siswa selama kegiatan pembelajaran terjadi. Menurut Sardiman (2014:100) “aktivitas belajar berupa aktivitas

jasmani maupun rohani dimana pada kegiatan pembelajaran keduanya selalu berhubungan”.

Anak akan berfikir pada taraf verbal setelah anak berfikir ada taraf perbuatan, karena seorang anak berfikir sepanjang ia berbuat dan selama anak tidak berbuat berarti anak tidak berfikir. Sehingga anak perlu diberi kesempatan untuk berbuat sendiri (Piaget dalam Sardiman, 2014:100). Mengacu pada pendapat diatas, diketahui keaktifan belajar siswa ialah aktivitas yang dilakukan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Tanpa adanya aktivitas, proses pembelajaran akan bersifat pasif dan keaktifan siswa tidak dapat terlihat pada proses pembelajaran.

Salah satu tujuan pengajaran adalah memberikan pemahaman pada siswa. Pemahaman siswa dapat dilihat melalui hasil belajar yang didapatnya. Siswa dapat dikatakan paham jika hasil belajar telah memenuhi standar yang ditetapkan.

Menurut Sudjana (2009:22), “hasil belajar ialah kemampuan yang didapat oleh peserta didik ketika telah mendapat pengalaman dalam kegiatan belajarnya”. Hasil belajar terbagi menjadi tiga macam, yaitu kebiasaan dan keterampilan, cita-cita dan sikap, serta pengertian dan pengetahuan (Horward Kingsley dalam Sudjana, 2009:22). Berdasarkan konsep tersebut diketahui hasil belajar ialah pemahaman maupun kemampuan yang diperoleh siswa ketika telah menjalani kegiatan belajar mengajar yang mencakup tiga ranah, yakni ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotor.

Metode merupakan jalan untuk mempermudah pengajaran menuju tujuan. Penggunaan metode harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, sehingga siswa memperoleh keahlian dan keterampilan tertentu (Djamarah & Zain, 2014:75). Selain itu, metode merupakan cara yang mempunyai nilai strategis dalam proses pembelajaran, dimana dalam nilai strategisnya terdapat metode yang mempengaruhi jalannya proses pembelajaran. Sehingga sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran, guru hendaknya memperhatikan pemilihan dan penentuan metode yang akan digunakan (Djamarah & Zain, 2014:76). Mengacu pada pendapat tersebut, metode pembelajaran ialah suatu cara yang digunakan sebagai variasi pada kegiatan pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode

pembelajaran juga bertujuan untuk memberikan suasana dan cara belajar yang berbeda dari biasanya sehingga siswa akan lebih tertarik dengan proses pelaksanaan belajar mengajar.

Role playing atau bermain peran merupakan suatu metode dimana dalam penerapannya dapat menghadirkan suatu peran yang biasa dilakukan atau pada kehidupan nyata di dalam drama atau pementasan dalam ruang kelas/ruang pertemuan, hal tersebut akan digunakan sebagai refleksi agar siswa dapat member penilaian (Fathurrahman, 2015:94). Dalam metode ini siswa harus mengetahui dan memahami peran apa yang akan dilakukan. Menyadari peran dan bagaimana melakukan peran tersebut sangatlah penting, karena untuk dapat melakukan hal tersebut kita harus bisa memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) (Uno, 2008:25). Berdasarkan pendapat tersebut diketahui metode pembelajaran *role playing* merupakan suatu metode pada pembelajaran yang melibatkan peran siswa untuk memerankan sekaligus mengaplikasikan materi pembelajaran ke dalam suatu pertunjukan. Dengan menggunakan metode ini siswa dapat belajar dari pengalaman dari peran yang dilakukan dan lebih mengingat apa yang telah dipelajari melalui permainan peran.

METODE

SMK PGRI 2 Sidoarjo ialah tempat dilakukannya penelitian ini, yang terletak pada Jl. Jenggolo III No. 61 Sidoarjo, Jawa Timur pada tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen kuasi dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian ini menggunakan subjek kelas XI APK 1 dan XI APK 2, dimana metode pembelajaran *role playing* diterapkan pada kelas XI APK 1 yang menjadi kelas eksperimen dan XI APK 2 menjadi kelas kontrol untuk pengajaran menggunakan metode ceramah disertai tugas dan diskusi. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran *role playing* pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan.

Penelitian ini menjadikan metode pembelajaran *role playing* sebagai variabel independen/variabel

bebas. Sedangkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa merupakan variabel dependen/variabel terikat.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keaktifan siswa dan lembar tes hasil belajar. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu uji homogenitas, uji normalitas, uji hiotesis, dan uji *gain score*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan Kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo

Hasil penelitian metode pembelajaran *role playing* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan termasuk dalam ranah psikomotor (keterampilan). Penilaian keaktifan siswa dilakukan pada saat siswa menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen, selain itu penilaian keaktifan juga dilakukan pada kelas kontrol yang menerakan metode pembelajaran ceramah disertai diskusi dan tugas.

Pelaksanaan pengamatan pada kelas eksperimen dimulai dengan guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Sebelum pelaksanaan pertunjukan guru menghimbau siswa untuk mencatat materi yang terdapat pada skenario. Kemudian guru meminta setiap kelompok untuk memerankan skenario yang telah dipersiapkan dan kelompok lain memperhatikan dan mengamati skenario yang diperagakan.

Ketika siswa melakukan permainan observer melakukan penilaian terkait keaktifan siswa melalui lembar keaktifan siswa sekaligus memeriksa catatan dari setiap siswa. Penilaian keaktifan siswa digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dari ranah psikomotor, selain itu pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan siswa pada saat pelaksanaan metode pembelajaran *role playing*. Kemudian siswa diminta untuk menyimpulkan apa yang telah diperankan dan membacakan kesimpulan secara umum.

Selanjutnya pada kelas kontrol guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai dan menjelaskan

dengan singkat tentang materi yang terdapat pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Teknik Penyelenggaraan Rapat dan Menyelenggarakan Rapat Bulanan. Kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberi tugas untuk mencari informasi atau materi dari internet untuk didiskusikan dengan kelompoknya. Kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan kelompok lain memperhatikan jalannya presentasi.

Data yang dihasilkan pada ranah psikomotor ini adalah nilai keaktifan siswa yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Nilai Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai Keaktifan	Kelas	
	Eksperimen (XI APK 1)	Kontrol (XI APK 2)
Nilai Tertinggi	98	90
Nilai Terendah	80	70
Rata-Rata	86.86	80.17

Sumber: Data diolah Peneliti (2018)

Berdasarkan data tersebut data diketahui bahwa pada kelas eksperimen (XI APK 1) yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* seluruh siswa dapat dikatakan tuntas. Pada data tersebut terlihat bahwa hampir seluruh siswa memperoleh nilai ≥ 80 atau diatas KKM. Sedangkan pada kelas kontrol (XI APK 2) yang menggunakan metode pembelajaran ceramah disertai tugas dan diskusi terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM atau ≤ 80 yaitu sebanyak 20 siswa dari 42 siswa dan siswa yang memperoleh nilai ≥ 80 sebanyak 22 siswa. Selain itu, rata-rata nilai kelas yang diperoleh kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu sebesar 86,85 dan 80,19 dengan selisih sebesar 6,66. Sehingga dapat diartikan bahwa H_{a1} diterima dan tolak H_{o1} , yaitu terdapat pengaruh keaktifan belajar siswa setelah menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing*.

Hasil Uji-t Nilai Keaktifan Siswa

Uji t (Hipotesis)	t hitung	Taraf Signifikansi	t tabel
Nilai Keaktifan	5.816	0,00	1,989

Sumber: Data diolah Peneliti (2018)

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data hasil uji-t nilai keaktifan siswa yang menunjukkan hasil t_{hitung} sebesar 5,816 dengan taraf signifikansi ,000 (0,00) dan df sebesar 82, sedangkan t_{tabel} dengan taraf kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) adalah 1,989. Mengacu pada hasil analisis tersebut dapat diketahui t_{hitung} (5,816) $> t_{tabel}$ (1,989) dan $t-test < 0,05$, yaitu $0,00 < 0,05$. Mengacu hal tersebut dapat disimpulkan bahwa H_{a1} diterima dan tolak H_{o1} , yaitu terdapat pengaruh keaktifan belajar siswa setelah menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing*.

Keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan belajar siswa dapat diartikan sebagai aktivitas siswa yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Metode pembelajaran *role playing* termasuk metode partisipatif, dimana metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan tingkat aktivitas yang tinggi dan keterlibatan pribadi peserta dalam proses pembelajaran (Kucharčíková et al., 2015:2491).

Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan Kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo

Hasil penelitian metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan termasuk dalam ranah kognitif (pengetahuan). Sebelum dilakukan perlakuan terlebih dahulu kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan. Setelah diberikan soal *pre-test* kelas XI APK 1 sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dan kelas XI APK 2 sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah disertai tugas dan diskusi. Kemudian kedua kelas, diberikan soal *post-test* dengan tujuan untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah dilakukan perlakuan.

Data yang dihasilkan dari nilai *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* (Ranah Kognitif dan Ranah Psikomotor) Kelas Eksperimen

Hasil Belajar	Eksperimen (XI APK 1)		Kontrol (XI AK 2)	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Nilai Tertinggi	80	100	85	95
Nilai Terendah	40	80	45	60
Rata-Rata	64.29	88.93	66.43	81.67

Sumber: Data diolah Peneliti (2018)

Berdasarkan tabel terlihat nilai *pre-test* kelas eksperimen, hanya 2 dari 42 peserta didik telah mencapai nilai KKM. Sedangkan hasil *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen, setelah dilakukan perlakuan terlihat bahwa seluruh siswa memperoleh nilai diatas KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 80 .

Kemudian nilai *pre-test* yang didapat oleh kelas kontrol hanya 8 siswa dari 42 siswa yang mendapat nilai sesuai dengan KKM, yaitu ≥ 80 . Dilihat dari hasil *post-test* kelas kontrol masih terdapat 10 siswa dari 42 siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 80 .

Adapun *gain score* dapat dilihat pada table dibawah ini:

Selisih *Pre-Test* dan *Post-Test* (*Gain Score*) Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Rekapitulasi Hasil Belajar	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Gain Score</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Gain Score</i>
Jumlah	2700	3735	1035	2790	3430	640
Rata-Rata	64.29	88.93	24.64	66.43	81.67	15.24

Sumber: Data diolah Peneliti (2018)

Berdasarkan tabel terlihat bahwa terdapat selisih *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 64,29 dan *post-test* sebesar 88,93, sehingga diperoleh selisih dari rata rata sebesar 24,62. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata pada nilai *pre-test* sebesar 66,43 dan rata – rata pada nilai *post-test* sebesar 81,67, sehingga selisih rata – rata sebesar 15,24. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diketahui hasil belajar peserta didik yang memperoleh perlakuan metode pembelajaran *role playing* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dari kelas yang menerapkan metode ceramah

disertai dengan tugas dan diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan khususnya pada Kompetensi Dasar Teknik Penyelenggaraan Rapat dan Menyelenggarakan Rapat Bulanan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil Uji-t *Post-Test* dan Hasil Uji-t *Gain Score* (Selisih)

Uji t (Hipotesis)	t hitung	Taraf Signifikansi	t tabel
Nilai <i>Posttest</i>	4.882	0,00	1,989
<i>Gain Score</i> (Selisih)	3.827	0,00	1,989

Sumber: Data diolah Peneliti (2018)

Analisis uji-t yang dilakukan diperoleh hasil uji-t *post-test* yaitu taraf signifikansi sebesar ,000 (0,00) dan t_{hitung} sebesar 4,882 dengan df sebesar 82, sehingga diketahui t_{tabel} sebesar 1,982. Hal tersebut diartikan $t\text{-test} < 0,05$ yakni $0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} (4,882) > t_{tabel} (1,982)$, maka tolak H_0 dan terima H_a . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing*.

Sedangkan hasil uji-t selisih *pre-test* dan *post-test* (*gain score*) yaitu taraf signifikansi sebesar ,000 (0,00) dan t_{hitung} sebesar 3,827 dengan df sebesar 82, sehingga diketahui t_{tabel} sebesar 1,982. Hal tersebut diartikan $t_{hitung} (3,827) > t_{tabel} (1,982)$ dan $t\text{-test} < 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$, maka tolak H_0 dan terima H_a . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah menerapkan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan.

Menurut Sudjana (2009:22), “hasil belajar ialah kemampuan yang didapat oleh peserta didik ketika telah mendapat pengalaman dalam kegiatan belajarnya”. *Role playing* juga diartikan sebagai suatu kelompok diberikan skrip dengan peran, selain itu juga terdapat situasi pekerjaan yang dipilih yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah atau kejadian tak terduga. Metode ini cocok untuk mengajar keterampilan interpersonal, konsultasi, pemasaran, manajemen dan pelatihan dalam kelompok yang terdiri dari 8-10 peserta (Kucharčíková et al., 2015:2491).

PENUTUP

Simpulan

Terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap keaktifan belajar. Rata-rata nilai keaktifan siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* lebih tinggi sebesar 86,85, sedangkan kelas kontrol 80,16. Sehingga diketahui terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap keaktifan siswa.

Selanjutnya terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar. Hasil belajar kelas eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami kenaikan sebesar 24,64, dengan rata-rata hasil belajar saat *pre-test* yaitu 64,29 dan rata-rata hasil belajar siswa pada saat *post-test* sebesar 88,93. Sedangkan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah yang disertai tugas dan diskusi naik sebesar 15,36, dengan rata-rata *pre-test* sebesar 66,31 dan *post-test* sebesar 81,67. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat perubahan pada hasil belajar siswa kelas XI APK 1 (kelas eksperimen) dan XI APK 2 (kelas kontrol). Hal tersebut dilihat dari hasil rata-rata nilai *post-test* dimana kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai hasil belajar sebesar 88,93 dan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai hasil belajar sebesar 81,67.

Saran

Metode pembelajaran *role playing* dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang inovatif dalam mengajar Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan, khususnya pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Teknik Penyelenggaraan Rapat dan Menyelenggarakan Rapat Bulanan.

Metode pembelajaran *role playing* dapat dijadikan masukan bagi sekolah dalam mengambil kebijakan dalam menggunakan metode pembelajaran yang kreatif.

Pembelajaran kelas kontrol hendaknya dilakukan oleh guru mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan, namun karena situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan sehingga pembelajaran di kelas kontrol dilakukan oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, I. (2016). Kurikulum SMK Diterapkan 2017. Retrieved February 3, 2018, from http://krjogja.com/web/news/read/9631/Kurikulum_SMK_Diterapkan_2017
- Dewi, Y., & Suhartiningsih. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Komunikasi Pelayanan Jasa di SMKN 4 Madiun. *E-Journal*, 5, 1–8.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathurrahman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kucharčíková, A., Ďurišová, M., & Tokarčíková, E. (2015). The Role Plays Implementation in Teaching Macroeconomics. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 2489–2496. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.921>
- Sani, R. A. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Suprijono. 2014. *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uno, H. B. (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.